# Frog & Friends INSTALLATIONS- UND SPIELEANLEITUNG

Mitwirkende:

Fabian Schwarz - 76508 -

Lukas Vogrinc - 77871 -

# Inhaltsverzeichnis

1	Inst	ıllationsanleitung	1
		Windows	
		MacOS	
	1.3	Ohne Installation	
2	Spie	leanleitung	3
		Menü	
	2.2	Spiel	
		2.2.1 Ziel	
		2.2.2 Steuerung	

### Kapitel 1

## Installationsanleitung

#### 1.1 Windows

Einen der folgenden Assets von der Github-Seite des Projekts unter https://github.com/fabian12943/Frog-and-Friends/releases herunterladen und wie beschrieben ausführen:

#### 1. FrogAndFriends.exe:

Bei dieser Anwendung handelt es sich um ein selbstextrahierendes Zip-Archiv (SFX-Archiv), welches den Inhalt in ein temporäres Verzeichnis entpackt und das Spiel startet. Bei Beenden des Spiels wird das temporäre Verzeichnis wieder gelöscht. Die Anwendung kann mit einem einfachen Doppelklick gestartet werden, erfordert aber ein installiertes Packprogramm wie WinRAR oder 7-Zip.

#### 2. Unity\_Windows\_Build.zip:

Bei diesem ZIP-Verzeichnis handelt es sich um den gepackten Ordner, welcher von Unity selbst bei der Erstellung des Windows-Builds generiert wird. Dieser ist mit einem beliebigen Packprogramm zu entpacken und enthält dann eine ausführbare Anwendung. Da das Verzeichnis nach Beendigen des Spiels nicht gelöscht wird, bleiben bei diesem Ansatz auch Spieleeinstellungen sitzungsübergreifend erhalten.



Da es sich bei dem Programm um ein selten aus dem Internet heruntergeladenes Programm handelt, ist es möglich, dass sowohl der Browser beim Download vor dem Programm warnt, sowie Windows beim Starten des Programms eine entsprechende Warnung anzeigt. Sollte es sich bei der Warnung um die unten abgebildete Warnung des *Windows Defender SmartScreen* handeln, so muss zuerst auf *Weitere Informationen* geklickt werden, um eine Taste zum Ausführen des Programms erscheinen zu lassen.



#### 1.2 MacOS

Das Asset mit dem Namen **Unity\_MacOS\_Build.zip** von der Github-Seite des Projekts unter https://github.com/fabian12943/Frog-and-Friends/releases herunterladen und entpacken. Im entpackten Ordner befindet sich dann eine auf dem MacOS per Doppelklick ausführbare .app-Datei mit dem Namen *FrogAndFriends*.

#### 1.3 Ohne Installation

Möchte man das Spiel ohne Installation spielen, so kann man das Spiel auch unter folgendem Link im Browser spielen: https://fabian12943.itch.io/frog-friends. Hierbei ist nur sicherzustellen, dass der verwendete Browser WebGL-Inhalte unterstützt, da sich das Spiel sonst möglicherweise gar nicht oder nur ohne Ton spielen lässt.

### Kapitel 2

# Spieleanleitung

#### 2.1 Menü

Das Hauptmenü bietet dem Spieler folgende Auswahlmöglichkeiten:

#### 1. Play

Um eine Runde zu spielen, klickt man auf diesen Button. Anschließend muss man noch das Level auswählen, sowie die Anzahl der Spieler die mitspielen möchten. Daraufhin startet das Spiel.

#### 2. Settings:

Um die Spieleinstellungen zu ändern, klickt man auf diesen Button. Es öffnet sich ein weiteres Untermenü, in welchem man mit zwei Schiebereglern die Gesamtlautstärke des Spiels einstellen kann, sowie eine Rundenlänge zwischen 30 Sekunden und 5 Minuten festlegen kann.

#### 3. **Exit**:

Um das Spiel zu beenden, klickt man auf diesen Button.

Um aus den Untermenüs der Optionen *Play* und *Settings* jeweils wieder eine Ebene höher zu kommen, befindet sich in der oberen linken Ecke ein roter *Zurück*-Button.

Das Hauptmenü, sowie im Spiel das Pausenmenü, lassen sich sowohl mit der Maus, der Tastatur und dem Controller steuern.

#### Maus

Um das Menü mit der Maus zu steuern muss der jeweils auszuwählende Button einfach mit der Maus ausgewählt und geklickt werden. Die Schieberegler in den Einstellungen können so ebenfalls mit der Maus gesteuert werden.

#### **Tastatur**

Um mit der Tastatur durch die einzelnen Optionen zu navigieren können die Tasten W und
S, sowie die Pfeiltasten 1 und 1 verwendet werden. Die aktuell ausgewählte Optior
ist dabei visuell hervorgehoben. Um eine Auswahl zu bestätigen muss die Enter Taste 🔎
gedrückt werden. Zum Verschieben der Schieberegler können zusätzlich die Pfeiltasten –
und $\rightarrow$ verwendet werden.

#### Controller

Um mit dem Controller durch die einzelnen Optionen zu navigieren und die Schieberegler in den Einstellungen zu steuern können die Knöpfe des digitalen Steuerkreuzes, sowie die beiden analogen Steuersticks verwendet werden. Die aktuell ausgewählte Option ist dabei visuell

hervorgehoben. Um eine Auswahl zu bestätigen muss die Bestätigungstaste des Controllers gedrückt werden. Bei einem XBox-Controller wäre dies die Taste **A**, bei einem Playstation-Controller die Taste **X**.

#### 2.2 Spiel

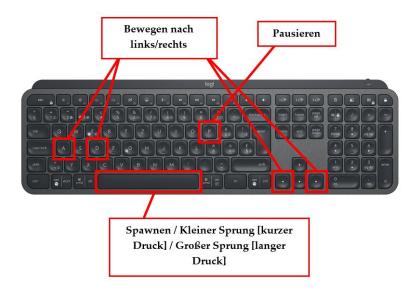
#### 2.2.1 Ziel

Das Ziel des Spiels ist es in der gegebenen Rundenzeit möglichst viele Items einzusammeln. Diese Items geben je nach Typ eine unterschiedliche Anzahl an Punkten. So gibt der **Apfel 1 Punkt**, die **Kirsche 2 Punkte** und die **Ananas 5 Punkte**. Der Spieler, der zum Ende der Runde die meisten Punkte hat, gewinnt. Sollte ein Punktegleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern herrschen, so wird der Spieler besser platziert, der während der Runde weniger oft gestorben ist.

#### 2.2.2 Steuerung

Die Steuerung des Spieler-Charakter wird in den beiden nachfolgenden Abbildungen für Tastatur und Controller dargestellt. Als Beispiel für den Controller wird ein Playstation-5-Controller abgebildet, die Belegung ist aber auf jedem Controller gleich. Die Steuerung des, aus dem Spiel heraus aufrufbaren Pausenmenüs, ist bereits in Kapitel 2.1 beschrieben.





### **Wichtig!**

Möchte man mit mehreren Spielern im lokalen Split-Screen-Modus spielen, so ist die Anzahl der Spieler vor Levelbeginn im Hauptmenü festzulegen. Im Level selbst treten die Spieler dann durch Drücken der *Spawn*-Taste auf ihrem jeweiligen Eingabegerät dem Spiel bei. Die Spieler-Charaktere lassen sich erst bewegen, sobald die angegebene Spieleranzahl erreicht ist.